Ivarí
SPIELANLEITUNG

= EINLEITUNG =

Gebiete verändern sich. Der Wind formt Dünen und die Sonne verwandelt Oasen in Wüsten. Zivilisationen bleiben in Bewegung, Traditionen entwickeln sich weiter und Stämme verändern sich.

Im Laufe der Zeit wandern alte Zivilisationen, um andere Länder zu erforschen, während sie ihre mystischen Erinnerungen und Heiligtümer zurücklassen.

Die Natur wächst und dehnt sich im Laufe der Jahre über verlassene Ruinen aus, vernichtet jedes Stück menschlicher Spuren, schafft fruchtbaren Boden und verwandelt ganze Biome.

= ÜBERSICHT =

Diese Deluxe Edition für Iwari bietet euch mehrere neue Möglichkeiten das Spiel zu spielen, indem neue Spielfelder mit speziellen Regeln, eine Reihe neuer Missionen und Kunstwerke eingeführt werden.

Mit dieser Erweiterung könnt ihr zudem sowohl im Solo- als auch im Koop-Modus spielen.

= SPIELMATERIAL =

1 Spielanleitung

3 doppelseitige Spielfelder

16 Expeditionskarten

4 Berge aus Holz und
2 Eisberge aus Holz

5 Wettbewerb-Gebietsmarker

1 Entschlossenheitsmarker

1 Kunstwerk: Anbetung

3 Anbetungskarten

5 goldene Anbetungsmarker

1 Kunstwerk: Mut

1 Startmarker aus Metall

8 Totems der Leere

21 Ruinen der Leere aus Holz

12 Biomkarten der Leere

12 Anspruchsmarker
(Solo-Modus)

= ATLAS =

= SCHWIMMENDE LÄNDER =

- Befolge die Regeln vom Grundspiel.
- Totems dürfen nicht auf das Tundragebiet platziert werden.
- Verbindungen dienen auch als Weg für die Siedlungsbildung.

Solo/Koop-Modus:

- Jedes Mal, wenn du eine oder mehrere Tundrakarten während deiner Aktion ausspielst, platzierst du 1 Ruine der Leere in das Tundragebiet.
- Alle Ruinen der Leere im Tundragebiet gelten als angrenzend und bilden Siedlungen, unabhängig von ihrem Ort.
- Sobald die Leere eine Siedlung mit 8 oder mehr Ruinen der Leere bildet, gewinnt die Leere.

= EISKALTE MASSE =

- Befolge die Regeln vom Grundspiel.
- Verbindungen 1 und 11 befinden sich auf denselben Gebieten.

Solo/Koop-Modus:

- Befolge die Solo/Koop-Spielregeln (siehe S. 7, 11).

= VERGESSENE INSEL =

Zusätzlicher Spielaufbau:

- Platziere 1 Ruine der Leere auf jedem violetten Kreis auf dem Spielfeld.
- Berge werden auf diesem Spielfeld nicht verwendet.

Sonderregeln:

- Verbindungen werden durch Ruinen der Leere blockiert, die entsperrt werden können, indem sie durch Zelte ersetzt werden. Verbindungen werden nur gewertet, falls sie entsperrt wurden.
- Um ein Zelt auf dem Feld einer Ruine der Leere zu platzieren, spielst du 2 Biomkarten der gleichen Farbe aus, welche in dem kleinen Symbol auf dem Feld der Ruine der Leere zu sehen ist. Du behältst Ruinen der Leere, die du ersetzt hast.
- Am Ende des Spiels ist jede Ruine der Leere 1 Punkt wert.
- Verbindungen dienen auch als Wege für die Siedlungsbildung.

Solo/Koop-Modus:

- Platziere, anders als im Spiel mit mehr Personen, keine Ruinen der Leere auf dem Spielfeld.
- Wenn du dich für die Platzierung einer Ruine der Leere während der Aktion der Leere entscheidest (ausgenommen Infektion und Korruption), gibst du den violetten Zeltfeldern Vorrang.
- Falls es am Ende des Spiels auf den violetten Zeltfeldern mehr Ruinen der Leere als Zelte gibt, gewinnt die Leere.

= DIE UNERFORSCHTEN PFADE =

Zusätzlicher Spielaufbau:

- Platziere 5 Totems der Leere in das violette Gebiet in der Mitte des Spielfelds.
- Berge werden auf diesem Spielfeld nicht verwendet.

Sonderregeln:

- Während deines Zugs darfst du mit einer deiner verfügbaren Aktionen ein Totem der Leere in ein anderes Gebiet verschieben, wenn du beide Platzierungsregeln befolgst:
    1. Von dem violetten Gebiet der Leere zu jedem anderen Gebiet: Spiele 2 Biomkarten des Zielgebiets.
    2. Von einem Gebiet (nicht das Gebiet der Leere) zu einem anderen Gebiet: Spiele 1 Biomkarte von jedem involvierten Gebiet.

Die Platzierung der Totems erfolgt gemäß den Einschränkungen des Grundspiels. Die Präsenz eines Totem der Leere erlaubt es dir immer noch, Figuren auf dem gleichen Zielgebiet zu platzieren, wenn du die entsprechende Biomkarte spielst.

Die Person verwendet 2 Wald-Biomkarten (grün), um 1 Totem der Leere von dem violetten Gebiet der Leere zum Waldgebiet (grün) zu bewegen.

Die Person verwendet 1 Wald-Biomkarte (grün) und 1 Gletscher-Biomkarte (blau), um 1 Totem der Leere von dem Waldgebiet (grün) zum Gletschergebiet (blau) zu bewegen.

Solo/Koop-Modus:

- Platziere keine Totems der Leere in das violette Gebiet in der Mitte des Spielfelds.
- Wenn die Leere während einer Infektion oder Korruption (siehe S. 9) ein Totem in ein beliebiges Gebiet platzieren muss, wird das Totem stattdessen in das violette Gebiet platziert.
- Während deines Zugs darfst du mit einer deiner verfügbaren Aktionen ein Totem der Leere von einem violetten Gebiet in ein anderes Gebiet verschieben, wenn du 2 Biomkarten des Zielgebiets verwendest.
- Sobald die Leere das fünfte Totem in das violette Gebiet platziert, gewinnt die Leere.

= DER LANGE WEG =

- Befolge die Regeln vom Grundspiel.
- Werte am Ende des Spiels die Zeltmehrheit auf dem violetten Weg, so als wäre dies ein Gebiet.

Solo/Koop-Modus:

- Wenn du dich für die Platzierung einer Ruine der Leere während der Aktion der Leere entscheidest, hat der violette Weg Vorrang.
- Falls es am Ende des Spiels auf dem violetten Weg mehr Ruinen der Leere als Zelte gibt, gewinnt die Leere.

= DIE LEERE =

Spielaufbau:

- Dieses Spielfeld darf mit bis zu 6 Personen gespielt werden.
- Platziere einen Wettbewerb-Gebietsmarker auf jedem entsprechenden Platz auf dem Spielfeld.
- Füge die Biomkarten der Leere dem Nachziehstapel hinzu.
- Gib den Entschlossenheitsmarker an die Person, die zuletzt am Zug ist.
- Berge werden auf diesem Spielfeld nicht verwendet.

Sonderregeln:

- Wettbewerbsgebiet: Um einen Wettbewerb-Gebietsmarker zu bewegen, verwendest du 2 gleichfarbige Biomkarten des Gebiets, welches an den Wettbewerb-Gebietsmarker angrenzt. Den Wettbewerb-Gebietsmarker platzierst du in das entsprechende Gebiet der verwendeten Biomkarten. Danach drehst du den Marker auf die dunkle Seite und platzierst ein Zelt darauf.
- Entschlossenheitsmarker: Die Person, die diesen Marker besitzt, darf diesen verwenden, um eine zweite Figur in ein unerforschtes Gebiet zu platzieren, wenn sie die entsprechende Biomkarte verwendet. Danach wird der Entschlossenheitsmarker nach rechts weitergegeben.
- Expeditionskarten werden auf diesem Spielfeld nicht verwendet.

Die Person verwendet 2 Wald-Biomkarten (grün), um ein Zelt in das Waldgebiet zu platzieren, indem sie den Wettbewerb-Gebietsmarker auf das Waldgebiet legt, ihn auf die dunkle Seite dreht und das Zelt darauf platziert.

= EXPEDITIONSKARTEN =

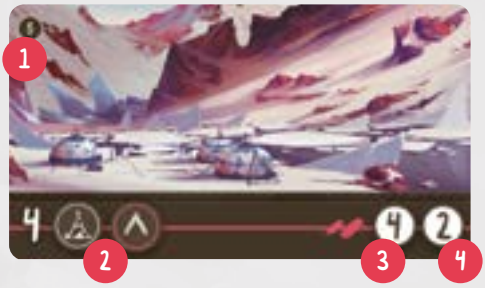
Spielaufbau:

- Mischt die 16 Expeditionskarten und platziert 3 neben das Spielfeld.

Sonderregeln:

- Die erste Person, die Expedition bewältigt, indem sie die Mission unten links auf der Karte erfüllt, legt die Expeditionskarte vor sich ab und erhält sofort die Punkte auf dem ersten Kreis in der rechten unteren Ecke der Expeditionskarte. Die zweite Person, die dieselbe Expedition bewältigt, erhält sofort die Punkte auf dem zweiten Kreis in der rechten unteren Ecke der Expeditionskarte und entfernt die Expeditionskarte aus dem Spiel. Keine andere Person kann nun diese Expedition bewältigen.
    - **1–5:** Erhalte Siegpunkte, wenn du mindestens 4 Zelte in den Gebieten dieser Farbe hast.
    - **6:** Erhalte Siegpunkte, wenn du mindestens 1 Zelt in jedem der fünf Gebietsarten hast.
    - **7:** Erhalte Siegpunkte, wenn du die Zeltmehrheit in 3 verschiedenen Gebieten hast.
    - **8–12:** Erhalte Siegpunkte, wenn du mindestens 2 Totems in den Gebieten dieser Farbe hast.
    - **13:** Erhalte Siegpunkte, wenn du mindestens 1 Totem in jedem der fünf Gebietsarten hast.

- **14:** Erhalte Siegpunkte, wenn du die Totem-Mehrheit in 3 verschiedenen Gebieten hast.
- **15:** Erhalte Siegpunkte, wenn du eine Siedlung aus fünf oder mehr Zelten hast.
- **16:** Erhalte Siegpunkte, wenn du 3 Zelte an Wegkreuzungen hast (Zeltfelder, die 3 Wege verbinden).



1. Kartennummer
2. Mission
3. Erste Belohnung
4. Zweite Belohnung

= KUNSTWERKE =

Am Ende des Spiels vervielfachen Kunstwerke die Basiswertung der Zelte und Totems, je nachdem, wie viele und welche Kunstwerke auf dem zu wertenden Gebiet platziert wurden.

1 Kunstwerk	**x2**
2 Kunstwerke	**x3**
3 Kunstwerke	**x4**
4 Kunstwerke	**x5**

Durch die Erfüllung bestimmter Aufgaben darfst du Kunstwerke auf dem Spielfeld platzieren, während du bestimmte Regeln für die Platzierung von Kunstwerken befolgst.

Du darfst ein oder mehrere Kunstwerke als Ergänzung zu den Kunstwerken aus dem Grundspiel verwenden.

MUT: Die erste Person, die das letzte unerforschte Gebiet auf dem Spielfeld erforscht, darf ein MUT-Kunstwerk angrenzend an ein anderes Kunstwerk platzieren, falls sich auf dem Spielfeld ein Kunstwerk befindet. Andernfalls wird das Kunstwerk abgelegt.

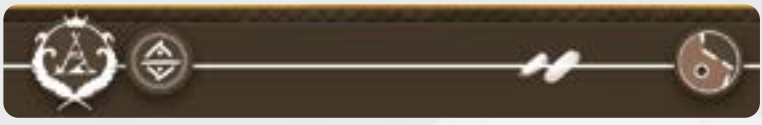
Spezielle Wertung: Hebt den Wertungsmultiplikator des angrenzenden Kunstwerk auf.

ANBETUNG: Das ANBETUNG-Kunstwerk, mit zusätzlichem Material, darf in drei unterschiedlichen Varianten verwendet werden.

Aufbau: Wählt eine der drei Anbetungskarten.

Am Ende des Spiels kann die Person mit den meisten Zelten in Sackgassen, das ANBETUNG-Kunstwerk in einem beliebigen Gebiet platzieren. Bei einem Gleichstand wird das Kunstwerk abgelegt.

Wertungsmultiplikator: Verdopple die Zeltwertung.



Aufbau: Verwende das ANBETUNG-Kunstwerk nur auf dem Spielfeld der Leere.

Am Ende des Spiels darf die Person mit den meisten Zelten auf den Wettbewerb-Gebietsmarkern das ANBETUNG-Kunstwerk auf jedem umkämpften Gebiet platzieren, in dem eines seiner Zelte steht. Bei einem Gleichstand wird das Kunstwerk abgelegt.

Wertungsmultiplikator: Verdopple die Zeltwertung.

Aufbau: Platziere die goldenen Anbetungsmarker zufällig auf den Totemfeldern, welche dem Biomtyp entsprechen. Am Ende des Spiels darf die Person mit der Zeltmehrheit auf den 5 goldenen Anbetungsmarkern das ANBETUNG-Kunstwerk auf eine beliebige Verbindung platzieren. Bei einem Gleichstand wird das Totem abgelegt.

Wertungsmultiplikator: Verdopple die Totemwertung.

Beispiel einer Zeltwertung mit Kunstwerken:

Der Tundra-Stamm (rot) besitzt die meisten Zelte und erhält 5 Punkte.

Der Küsten-Stamm (gelb) besitzt die zweitmeisten Zelte und erhält 3 Punkte.

Aufgrund der Anwesenheit von zwei EINHEIT-Kunstwerken und einem MUT Kunstwerk wird die Zeltwertung mit 2 multipliziert.

Der Tundra Stamm (rot) erhält insgesamt 10 Punkte (5x2) und der Küsten-Stamm (gelb) erhält insgesamt 6 Punkte (3x2).

= SOLO =

Lies die Regeln des Grundspiels, bevor du dir die Regeln des Solo-Modus durchliest.

Der Solo-Modus darf mit allen Spielfeldern außer dem Spielfeld der Leere gespielt werden.

Kunstwerke und Expeditionskarten dürfen im Solo-Modus nicht verwendet werden.

= SPIELAUFBAU =

1. Platziere das Spielfeld in der Mitte des Tisches.
2. Wähle eine Farbe aus und nimm dir alle Zelte und Totems dieser Farbe.
3. Lege alle Totems der Leere, Ruinen der Leere und Anspruchsmarker neben das Spielfeld.
4. Platziere den Totemverbindung-Wertungsmarker *(während des Solo-Modus wird er als Figur der Leere bezeichnet)* auf die Verbindung mit der Nummer 1.
5. Mische alle Biomkarten bis auf die Biomkarten der Leere. Ziehe 3 Biomkarten vom Nachziehstapel. Diese bilden deine Starthand. Ziehe danach 4 weitere Biomkarten und platziere sie offen neben dem Nachziehstapel (Dies ist die Auslage).
6. Teile den Nachziehstapel in 4 ähnliche Stapel und füge je 3 Biomkarten der Leere hinzu. Mische jeden Stapel separat und stapel sie aufeinander. Dies ist nun dein Nachziehstapel.

= SPIELABLAUF =

GEBIETSKONTROLLE

Wenn ein Zelt auf dem letzten Zeltfeld eines erforschten Gebiets platziert wird, wird das Gebiet sofort gewertet.

Um ein Gebiet zu werten, beginnst du mit den Zelten/Ruinen der Leere. Der Stamm mit der Mehrheit an Zelten/Ruinen der Leere gewinnt ein virtuelles Totem. Danach zählst du die Totems.

Der Stamm mit der Totem-Mehrheit (virtuelles Totem eingeschlossen) gewinnt die Kontrolle über das Gebiet, indem er einen Anspruchsmarker unter die Totems platziert. Drehe den Anspruchsmarker auf die weiße Seite, falls du das Gebiet kontrollierst und drehe den Anspruchsmarker auf die violette Seite, wenn die Leere das Gebiet kontrolliert. Das Gebiet gilt als geschlossen..

Bei einem Gleichstand gewinnt die Leere.

Die Leere gewinnt auch alle Gleichstände, wenn das Gebiet keine Zelte/Ruinen der Leere oder Totems enthält.

Die Leere und du haben je 1 Totem, aber da du die Zeltmehrheit und somit ein virtuelles Totem besitzt, gewinnst du die Totem-Mehrheit im Gletschergebiet (blau). Daher gewinnst du das Gebiet.

Du hast 1 Totem und die Leere hat 0 Totems. Die Leere hat jedoch die Mehrheit mit Ruinen der Leere und erhält das virtuelle Totem. Da die Leere Gleichstände für sich entscheidet, hat sie die Totem-Mehrheit in dem Gletschergebiet (blau). Daher gewinnt die Leere das Gebiet.

ZUGREIHENFOLGE

1. Aktion der Person
2. Aktion der Leere
3. Handkarten auffüllen
4. Auslage auffüllen

1. AKTION DER PERSON

Während deines Zugs führst du entsprechend der Regeln des Grundspiel eine normale Aktion aus.

Überspringe deine Aktion, falls deine Hand aus 3 Biomkarten der Leere besteht.

Biomkarten der Leere dürfen nicht als Joker verwendet werden.

2. AKTION DER LEERE

Nach deinem Zug musst du die Leere spielen, indem du die Regeln des Grundspiels befolgst.

Diese Aktion muss ausgeführt werden, indem du mindestens 1 Biomkarte verwendest. Falls du keine Biomkarten hast, findet der Zug der Leere nicht statt.

Wenn du dazu gezwungen wirst oder du eine oder mehrere Biomkarten der Leere verwenden willst, platzierst du die verwendeten Karten offen über der Auslage.

Falls **eine oder mehrere** Biomkarten der Leere verwendet wurden, führt die Leere **genau 1** Infektion durch. Falls 4 oder mehr Biomkarten der Leere über der Auslage liegen, führt die Leere eine Korruption durch.

Falls ein Zelt auf dem letzten verfügbaren Feld eines erforschten Gebiets platziert wird, wird das Gebiet sofort gewertet.

Du verwendest 2 Biomkarten der Leere und legst sie über die Auslage. Die Leere führt eine Infektion durch.

Die Auslage hat 3 Biomkarten der Leere. Du verwendest 3 Biomkarten der Leere und legst sie über die Auslage. Da nun 4+ Biomkarten der Leere über der Auslage liegen, führt die Leere eine Korruption durch.

3. HANDKARTEN AUFFÜLLEN

Fülle deine Hand entsprechend der Regeln des Grundspiels auf.

4. AUSLAGE AUFFÜLLEN

Die Auslage wird auf 4 Biomkarten aufgefüllt, sobald du deine Handkarten aufgefüllt hast.

Falls während des Auffüllens eine Biomkarte der Leere aufgedeckt wird, wird das Spiel unterbrochen und die Leere führt eine Infektion durch.

Falls in der Auslage 3 Biomkarten der Leere liegen und du eine vierte Biomkarte der Leere aufdeckst, führt die Leere eine Korruption durch.

= SPEZIELLE AKTIONEN DER LEERE =

INFEKTION

Wenn die Leere eine Infektion durchführt, berücksichtige die Nummer der Verbindung, auf der die Figur der Leere steht.

Die Infektion findet in allen unvollständigen Gebieten (mit unbesetzten Zeltfeldern) statt, die an diese Verbindung angrenzen.

Für jedes unvollständige Gebiet führst du folgende Aktionen aus:

- Platziere ein Totem der Leere nach den Regeln des Grundspiels.
- Falls das Totem der Leere nicht platziert werden kann, platziere eine Ruine der Leere auf dem nächstmöglichen Feld. (Bei Gleichstand wählst du aus, wo die Ruine der Leere platziert werden soll.)

Die Leere führt eine Infektion durch.

Im Küstengebiet (gelb) darf die Leere kein Totem platzieren, da es dort nur 2 Zelte/Ruinen der Leere gibt. Deshalb platziert die Leere eine Ruine der Leere. Im Gletschergebiet (blau) platziert die Leere ein Totem, da es dort eine Zeltmehrheit/ Ruinenmehrheit von 2 aber nur 1 Totem gibt.

Nachdem beide Gebiete infiziert wurden, bewegt sich die Figur der Leere zu der Verbindung mit der nächstgrößeren Nummer. Falls sich die Figur der Leere auf der Verbindung mit der größten Nummer befindet, wird sie zurück auf die 1 platziert. Falls die Figur der Leere auf einer Verbindung steht, bei der zwei gewertete Gebiete miteinander verbunden sind, bewegt sich die Figur der Leere zur nächstgrößeren Nummer.

Falls eine Ruine der Leere auf den letzten verfügbaren Platz eines erforschten Gebiets platziert wird, wertest du das Gebiet sofort.

KORRUPTION

Führe eine Infektion durch.

Bevor du die Figur der Leere zur nächstgrößeren Verbindung bewegst, wertest du zunächst beide Gebiete und bewegst erst dann die Figur der Leere zur nächstgrößeren Verbindung.

Die Leere führt eine Korruption durch.

Die Leere führt eine Infektion durch und sofort danach werden die Gebiete gewertet, auch wenn diese nicht vollständig erforscht wurden.

Im Küstengebiet (gelb) besitzt du die Totem-Mehrheit. Daher gewinnst du dieses Gebiet.

Im Gletschergebiet (blau) besitzen die Leere und du dieselbe Anzahl an Zelten/Ruinen der Leere. Da die Leere alle Gleichstände gewinnt, gewinnt sie dieses Gebiet.

Platziere 1 Biomkarten der Leere, welche die Korruption ausgelöst hat, neben das Spielfeld und mische die restlichen Biomkarten der Leere *(Ablagestapel ausgenommen)* in den Nachziehstapel.

Falls die Korruption durch Biomkarten der Leere in der Auslage ausgelöst wird, führt die Leere für jede Biomkarte der Leere, die beim Auffüllen aufgedeckt wird, eine Infektion durch. Hierbei befolgst du die Regeln des Grundspiels, und sollten 4 Biomkarten der Leere aufgedeckt werden, kommt es zu einer weiteren Korruption.

= ZUSÄTZLICHE REGELN =

1. Du darfst 1 Biomkarte einer bereits vollständig erforschten Gebietsart verwenden, um die Aktion der Leere zu überspringen.
2. Wenn die Leere eine Siedlung bildet, unterbrichst du das Spiel und die Leere führt sofort in dem Gebiet mit den meisten Ruinen der Leere (dieser Siedlung) eine kostenlose Aktion aus (Befolge die Regeln für eine Platzierung bei einer Infektion). Bei Gleichstand entscheidest du, wo die Ruine der Leere platziert wird. Nach dieser Aktion bewegt sich die Figur der Leere *nicht*.

Wenn eine kostenlose Aktion aufgrund einer Siedlung ausgeführt wurde, legst du die Ruinen der Leere auf die Seite, um anzuzeigen, dass diese Siedlung nicht mehr für eine freie Aktion verwendet werden darf.

3. Wenn du eine Siedlung bildest, darfst du eine kostenlose Aktion (nach den Regeln des Grundspiels, und ohne dass du eine Biomkarte verwenden musst) im Gebiet der Siedlung durchführen. Wenn du eine kostenlose Aktion durchgeführt hast, legst du die Zelte auf die Seite, um anzuzeigen, dass die Siedlung nicht nochmal für eine kostenlose Aktion verwendet werden darf.
4. Du darfst eine Biomkarte eines bereits vollständig erforschten Gebiets verwenden, um dein Totem oder Zelt von diesem Gebiet in ein Gebiet deiner Wahl zu bewegen.

   Um eines deiner platzierten Totems zu bewegen, darf sich kein Totem der Leere auf diesem Totem befinden.

   Das Verschieben einer Figur von einem bereits gewerteten Gebiet zu einem anderen Gebiet, führt nicht dazu, dass das bereits gewertete Gebiet nochmal gewertet werden kann, auch wenn dieses Gebiet jetzt einen freies Zeltfeld oder ein freies Totemfeld besitzt.

Du verwendest 1 Wüste-Biomkarte und 2 Tundra-Biomkarten (die du als 1 Wüste-Biomkarte verwendest), um 2 Figuren von dem Wüstengebiet (orange) in ein beliebiges anderes Gebiet zu bewegen. Da ein Totem der Leere auf dem gelben Totem liegt, darfst du das Totem nicht bewegen und bewegst stattdessen 2 Zelte. Dann wird der Zug der Leere übersprungen, da du alle Biomkarten verwendet hast.

5. Falls die Figur der Leere auf einer Verbindungsnummer liegt, die 2 bereits gewertete Gebiete miteinander verbindet, bewegt sich die Figur der Leere zu der nächsten Verbindungsnummer (in aufsteigender Reihenfolge).

= SPIELENDE =

Das Spiel endet, wenn:

- Alle Gebiete gewertet wurden.
- Falls du oder die Leere eine Aktion ausführen müssen, aber nicht mehr die entsprechenden Figuren haben. In diesem Fall endet das Spiel sofort und du fährst mit der Wertung der Gebiete fort.
- Wenn nach der Korruption mehr als 3 Biomkarten der Leere neben dem Spielfeld liegen, endet das Spiel sofort und du fährst mit der Wertung der Gebiete fort.
- Sobald die Leere eine Siedlung aus 10 oder mehr Ruinen der Leere ununterbrochen entlang des Wegs bildet, gewinnt die Leere.

Falls die Leere mehr als 3 Gebiete kontrolliert, verlierst du das Spiel.

Du kannst das Spiel weniger herausfordernd oder herausfordernder ges talten, indem du die Anzahl der Gebiete erhöhst oder verringerst, die benötigt werden, damit die Leere automatisch gewinnt.

= KOOP IM 2-PERSONEN-SPIEL =

Befolge die Regeln vom Solo-Modus mit folgenden Änderungen:

= SPIELAUFBAU =

1. Jede Person wählt eine Farbe aus und nimmt sich alle Zelte und Totems dieser Farbe.
2. Legt alle Totems der Leere, Ruinen der Leere und Anspruchsmarker neben das Spielfeld.
3. Mischt bis auf die Biomkarten der Leere alle Biomkarten. Zieht 3 Biomkarten vom Nachziehstapel. Diese bilden eure Starthand. Ziehe danach 4 weitere Biomkarten und platziert sie offen neben den Nachziehstapel. (Dies ist die Auslage).

= SPIELABLAUF =

ZUGREIHENFOLGE

1. Aktion der Person
2. Aktion der Leere
3. Handkarten auffüllen
4. Auslage auffüllen

Nachdem du die Auslage aufgefüllt hast, ist die nächste Person am Zug.

Während des Spiels dürfen die Personen frei miteinander kommunizieren, aber sie dürfen der anderen Person nicht explizit sagen, welche Biomkarten sie auf der Hand haben.

Befolge die Regeln vom Grundspiel, wenn du Zelte und Totems platzierst.

Die Zelte und Totems beider Personen gelten während der Wertung als ein einzelner Stamm.

Der Tundra-Stamm (rot) platziert ein Zelt auf dem letzten verfügbaren Platz im Waldgebiet (grün). Danach ist das Waldgebiet komplett erforscht und wird somit gewertet. Da in einem Spiel zu zweit die Zelte und Totems als ein Stamm gelten, haben sie die Mehrheit. Sie gewinnen das Waldgebiet (grün) mit insgesamt 3 Zelten (2 rot + 1 gelb).

= SPIELENDE =

Das Spiel endet, wenn:

- Alle Gebiete gewertet wurden.
- Falls ihr oder die Leere eine Aktion ausführen müssen, aber nicht mehr die entsprechenden Figuren haben. In diesem Fall endet das Spiel sofort und ihr fahrt mit der Wertung der Gebiete fort.
- Wenn nach der Korruption mehr als 3 Biomkarten der Leere neben dem Spielfeld liegen, endet das Spiel sofort und ihr fahrt mit der Wertung der Gebiete fort.
- Sobald die Leere eine Siedlung aus 10 oder mehr Ruinen der Leere ununterbrochen entlang des Wegs bildet, gewinnt die Leere.

Falls die Leere mehr als 1 Gebiet kontrolliert, verliert ihr das Spiel.

Ihr könnt das Spiel weniger herausfordernd gestalten, indem ihr die Anzahl der Gebiete erhöht, die benötigt werden, damit die Leere automatisch gewinnt.

IMPRESSUM

Autor: Michael Schacht
Illustrationen: Mateusz Mizak
Verlag: ThunderGryph Games
Projektleiter und künstlerische Leitung: Gonzalo Aguirre Bisi
Redaktion: Pierpaolo Paoletti
Lektorat: Cristina Aguirre Bisi und Jacob Coon
Übersetzung & Lektorat DE: Thomas Jacob und Veronika Sigl (Board Game Circus)
Grafikdesign: Daniel Tosco
Modelle: Erick Tosco
Danke für die Unterstützung: Cristina Bisi, José Ortega, Luis González und Veronica Emeronica
Webseite: www.thundergryph.com

www.thundergryph.com
Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2º, 41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com
© 2019 ThunderGryph Games, Alle Rechte vorbehalten.